

## دوافع ممارسة طلبة الحلقة الثانية في سلطنة عمان للألعاب الإلكترونية

أ.د. سعيد بن سليمان الظفري / أ.د. حسين بن علي الخروصي

أ. سلمى بنت علي العلوي / أ. عزة بنت محمد الرواحي

جامعة السلطان قابوس

د. ناصر بن ياسر الرواحي / جامعة قطر

استلام البحث: ١٩ / ٦ / ٢٠٢١ قبول النشر: ٢٧ / ٧ / ٢٠٢١ تاريخ النشر: ٣ / ٤ / ٢٠٢٢

<https://doi.org/10.52839/0111-000-073-013>

### ملخص

هدفت الدراسة الحالية إلى تقصي دوافع ممارسة طلبة الحلقة الثانية في سلطنة عمان للألعاب الإلكترونية.

وظفت الدراسة المنهج النوعي. وتألقت عينة الدراسة من (٥٧٠) من طلبة الحلقة الثانية

(٣٤٦ طالبا و ٢٢٤ طالبة)، حيث قاموا بالإجابة على الأداة المصممة لغاية الدراسة. أظهر الإحصاء الوصفي

أن (٤٦.٨٢٠%) من الطلاب الذكور و (٧٧.٦٧٨%) من الطالبات الإناث يمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع

المتعة والترفيه والمرح وهو الدافع الذي حقق أعلى نسبة (٥٨.٩٤٧%) في حين حقق دافع " لأصبح هكر في

المستقبل، يوتيوبر مشهور" أقل نسبة بلغت (٢.٢٨٠%)، كما تمثلت دوافع الطلبة نحو ممارسة الألعاب

الإلكترونية في أنها تملأ أوقات الفراغ، وتبعد الملل، وتقدم مغامرات وخيالا علميا وتحديا، وتنمي المهارات

العقلية، مع قلة الإحساس بالوحدة، وتعلم لغات جديدة، وتوفر النشاط والحركة والحماس، والسعادة والسرور

والراحة، والفوز والحصول على الجوائز، وتكوين الصداقات والمشاركة، وتبادل الخبرة. وفي ضوء نتائج الدراسة،

يوصي الباحثون بالاهتمام بدوافع الطلبة نحو الألعاب الإلكترونية وتوظيفها في إثارة دافعيتهم نحو التعلم.

الكلمات المفتاحية: الدوافع، الألعاب الإلكترونية، طلبة الحلقة الثانية، البحث النوعي.

**Omani Second-Cycle Students' Motivations for Electronic Games****Prof. Said Sulaiman Aldhafri****Sultan Qaboos University****saidaldhafri@gmail.com****Prof. Hussain Ali Alkharusi****Sultan Qaboos University****hussein5@squ.edu.om****Mrs. Salma Ali Alalawi****Sultan Qaboos University****Dr. Nasser Yaser Al-Rawahi****University of Qatar****Mrs. Azza Mohammed Al-Rawahi****Sultan Qaboos University****Abstract**

The current study aims to investigate the second cycle students' motives for using electronic games in Oman. The sample consisted of (570) students, (346 males and 224 females). The participants completed an open-ended question which was analyzed based on ground theory. The results showed that (46.820%) of the males and (77.678) of the females played electronic games for pleasure, entertainment, and fun. This first category of motivation got the highest percentage of frequency (58.947%). The motive to become a hacker, a popular YouTuber got the lowest percentage (2.280%). Other students' motives toward playing electronic games included: filling the leisure time, overcoming boredom, feeling adventures, getting science fiction and challenges, developing mental skills, overcoming loneliness, learning new languages, providing movement, enthusiasm, pleasure & comfort, getting prizes, making friends and exchanging experience. The researchers recommended paying attention to the students' motives toward electronic games and utilizing them in raising their motivation towards learning.

**Keywords: motivation, electronic games, second cycle student, qualitative research.**

## المقدمة

تعد الدافعية أحد العوامل المهمة التي تتفاعل مع قدرات الطلبة وتؤثر على سلوكهم في أداء المهام الموكلة إليهم، فهي القوة التي تحرك الطلبة حتى يؤديوا مهامهم برغبة وحماس بقصد إشباع حاجاتهم، إذ أنها تحرك السلوك وتنظمه وتوجهه وتحافظ عليه (Vibulphol, 2016؛ Wood, 2019)؛ فعلى سبيل المثال ينتج سلوك ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الطلبة بتوفر الدوافع المحركة له، والقدرة على أداء السلوك وتوفير الظروف المناسبة لذلك. فالدافعية هي بمثابة القوة التي تتعكس في كثافة الجهد الذي يبذله الطالب، وفي درجة مثابته واستمراره في الأداء، وفي تقديم أفضل ما عنده من قدرات ومهارات في المهمة المسندة إليه. ومن هنا يمكن القول أن الدافعية تتفاعل مع القدرات الأخرى لتحقيق الهدف، فبقدر ما تزيد الدافعية يزيد إستغلال الفرد لقدراته في الأداء والعكس صحيح (الشيخ، ٢٠١٧؛ Tokan & Imakulate, 2019) والدافع هو كل ما يدفع السلوك ذهنياً كان أو حركياً أو انفعالياً، إذ لا سلوك بدون قوة تدفعه وتحركه، كما يمكن تعريف الدافع على أنه حالة داخلية تثير السلوك في ظروف معينة وتلازمه حتى تصل إلى غايتها (مزور وحمورية، ٢٠١٦)، فللدافع هدف يتمثل في البحث عن طرائق لإشباع حاجات معينة، حيث أنه القوة الأساسية المثيرة للسلوك والموجهة له في آن واحد (Cook & Artino, 2016).

ويعد نقص الحاجة الذي يوجه السلوك نحو تحقيق الهدف وظيفة الدافعية الأساسي

(العميان، ٢٠١٣؛ Fischer, Malycha & Schafmann, 2019) فعلى سبيل المثال رغبة الطلبة في الشعور بالمتعة والسعادة والحاجة لهذا الشعور هو الذي يوجههم إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبالتالي فإن هذه الممارسة هي التي ستحقق له هذه الحاجة. علاوة على ذلك فإن هناك العديد من العوامل المؤثرة في الدافعية ومنها، التكوين النفسي للفرد، إذ تختلف دوافع الفرد من شخص لآخر تبعاً لاختلاف تكوينه الجسمي والنفسي كما أن الفرد المنطوي تختلف دوافعه عن الفرد المنبسط، وكذلك ثقافة المجتمع، حيث أن ثقافة المجتمع العربي تختلف عن ثقافة المجتمع الغربي وبالتالي تختلف دوافع الأفراد باختلاف الدين والعادات (Tanaka, 2017)، ويعد التعليم ودوره في ثقافة الفرد عاملاً آخرًا من العوامل المؤثرة في الدافعية، فالطالب المتعلم تكون دوافعه أعلى من الطالب غير المتعلم (غنام، ٢٠٠٧؛ Boekaerts, 2002).

وتعد دراسة الدافعية مهمة نظراً لارتباطها بتحفيز ودفع العنصر البشري، والتي تتحدد من خلال الرغبة في التعلم والقدرة على التعلم، وفي سياق البحث كلما أشبع الطلبة أكبر عدد من حاجاتهم النفسية والاجتماعية والفيزيولوجية والتعليمية، كلما خفت حدة الصراع وحقق تكييفاً أكثر في التعلم، ومن خلال هذا التكيف يشعر بالولاء والانتماء للمادة الدراسية ولعملية التعلم (القيودر، ٢٠١٢). كما تعد الدافعية من أهم المواضيع التي يجب أن تدرس لأنها المحرك الأساسي للسلوك الإنساني، ولذا وجب توجيهها من أجل

الاستفادة منها في العملية التعليمية، ذلك لأن للدافعية أسبابا ونتائج وما على المؤسسات التعليمية التي ترغب في الحصول على نتائجها، إلا توفير أسبابها في إطار علمي موجه من قبل المعلمين، وتوجيه الطلبة نحو تحقيق أهدافهم بطرائق سليمة ومنظمة بالدرجة الأولى، ثم تحقيق الأهداف التربوية بالدرجة الثانية، لاسيما أنه لا يمكننا اليوم ونحن نعيش زمن الوسائل الإلكترونية المتعددة، والتغير التكنولوجي السريع والانفجار المعرفي، الذي من خلاله أصبح يقاس تطور الأمم بمدى تقدمها في المجالات العلمية ومدى قدرتها على الاستفادة من هذه الوسائل في التربية والتعليم والتنشئة الاجتماعية أن نتجاهل أثر الألعاب الإلكترونية في طلبتنا وتأثيرها على أدمغتهم وأساليب تفكيرهم، كما أنها تساعد في إعداد الإنسان للمستقبل وتدريبه على حل مشكلاته ومشكلات مجتمعه (عباس، ٢٠١٨). فضلا عن أن الوقت الذي يقضيه الطلبة أمام برامج الحاسوب والفيديو وألعابها الإلكترونية يحتم على المربين والمعلمين التفكير في دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطلبة ومعارفهم واستثمار هذه التقنية في إثارة دافعية الطلبة نحو التعلم (حجازي، ٢٠١٠). وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية لما لها من تأثير خاص بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها والتي تتسم بالجاذبية والتشويق انتشارا عارما في المنازل وأماكن التسلية والترفيه (الزبيدي، ٢٠١٥).

وهناك عدة أنواع للألعاب الإلكترونية وهي ألعاب المتعة والإثارة والتي تهدف إلى التسلية وشغل وقت الفراغ، وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة، وتتميز بكونها مثيرة، وتعمل على شد الانتباه؛ لكثرة المواقف المتتالية فيها، واستخدام الصور والمثيرات الصوتية والبصرية، وألعاب الذكاء والتي تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير للتعامل معها، وتكمن إمكانياتها في معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار حلول مثلى تبعا لمعايير معينة في وقت قصير، إضافة إلى الألعاب التعليمية والتي تهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمستخدم (حسن، ٢٠١٢).

وتعد الألعاب الإلكترونية سلاحا ذا حدين فلها سلبيات وإيجابيات. ومن ضمن إيجابياتها أنها تشجع على المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة، وتشكل دافعا للطلبة لتطوير معلوماتهم ومعارفهم، كما أنها تساعد الطلبة في تعلم التفكير وتدريبهم على اللعب بخطوات منظمة، وتطور لديهم استراتيجيات القراءة والتركيز، والانتباه والسرعة في معالجة المعلومات، والفعالية في حل المشكلات

(الشحروري والريماوي، ٢٠١١؛ قويدر، ٢٠١٢)، أما سلبياتها فتتمثل في إجهاد البصر والعزلة الاجتماعية والسمنة، وعلى المدى البعيد تدمير النمو النفسي والإنفعالي والاجتماعي والعقلي للطلبة، واضطرابات النوم، و ظهور السلوكيات العدوانية (عثمان، ٢٠١٨). وقد طور الباحثون في مجال الدافعية عدداً من النظريات لفهم السلوك الإنساني، والتي يستند عليها البحث الحالي لفهم دوافع الطلبة نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية.

مشكلة الدراسة

انتشرت الألعاب الإلكترونية انتشارا واسعا بين شريحة المرحلة العمرية لطلبة الحلقة الثانية، مما أدت إلى استحوادها على اهتماماتهم، وقد أشارت الدراسات أن نسبة مستخدمي الألعاب الإلكترونية قد زادت بشكل كبير

بين هذه الفئة حتى أصبحت من الألعاب المفضلة لديهم، فقد حلت مكان الكثير من الألعاب التي كان يمارسها الطلبة في السابق لما تتضمنه من تطبيقات متنوعة (عثمان، ٢٠١٨؛ قويدر، ٢٠١٢). ونظرا لأهمية وانتشار الألعاب الإلكترونية في أوساط المدارس في بعض دول العالم وتوظيفها في العملية التعليمية لما لها من دور فعال في التأثير على سلوك الطلبة وتعلمهم (عبد العاطي، ٢٠١٤)، ودعما للحاجة في معرفة انعكاسات دوافع ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية على العملية التعليمية في سلطنة عمان، فقد رأى الباحثون ضرورة إجراء هذه الدراسة، لاسيما أنه لوحظ من خلال الخبرة الميدانية في القطاع التربوي، أن هناك نقصا واضحا في فهم الدوافع نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الحلقة الثانية للتعليم الأساسي في سلطنة عمان، لذا جاءت هذه الدراسة لتسهم في فهم الدوافع نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية وإعطاء صورة واضحة عن دوافعهم نحوها في ضوء معطيات الثورة الصناعية الرابعة التي تتطلب توظيف التقنية في التعليم، ومن أجل الإسهام في رفع المستوى المعرفي والمهاري للطلبة بما يتناسب مع دوافعهم. من هنا تبلورت مشكلة الدراسة في سؤالها الرئيس:

ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الحلقة الثانية في سلطنة عمان؟

#### أهداف الدراسة

هدفت الدراسة الحالية إلى استكشاف وفهم وتحليل دوافع طلبة الحلقة الثانية في سلطنة عمان نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية.

#### أهمية الدراسة

إن الدراسة الحالية ستسهم في سد فجوة في الأدب التربوي أشار إليها عدد من الباحثين الذين يرون أن هناك تركيزا بسيطا حول دوافع الطلبة نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية (حجازي، ٢٠١٠؛ الفرحان، ٢٠١٧). كما أن الدراسة الحالية توفر معلومات جديدة تتعلق بدافعية الطلبة نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، وربطتها بنظريات الدافعية، مما يساعد على فهم الدوافع التي تحرك سلوك الطلبة في هذه المرحلة العمرية، وإمكانية الاستفادة منها في زيادة دافعيتهم للتعلم. بالإضافة إلى أن النتائج التي توصلت لها هذه الدراسة والتي يتوقع أن تفيد التربويين العاملين في الحقل التربوي، خاصة المعلمين للوقوف على دوافع طلبتهم، وإدراك ماهيتها، لأخذها في عين الاعتبار عند تصميم دروسهم. كما أنه من المؤمل أن تفيد مصممي المناهج في النظر في أعلى الدوافع لدى الطلبة أثناء تعلمهم عن طريق الوسائط

الإلكترونية كالألعاب الإلكترونية، ومحاولة إشباعها عند تصميم المناهج ليكون ذلك مدخلا لجذبهم أكثر للتعلم، وبالتالي اندماجهم في التعلم بهدف تحقيق الأهداف المرجوة. كما تتبع أهمية هذه الدراسة من حيث تناولها للموضوع بمنهجية البحث النوعي، إذ لا توجد دراسات سابقة في سلطنة عمان - على حد علم الباحثين - عالجت هذا الموضوع بالطريقة النوعية.

## حدود الدراسة

١. الحدود الزمنية: بدأ تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠م.
٢. الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة على عينة متيسرة من طلبة الصفين السادس والسابع (٥٧٠) طالبا وطالبة بمحافظة مسقط.

## مصطلحات الدراسة

- الدوافع: عرفها فريده (٢٠٠١، ص. ٤٤) بأنها: " مثير داخلي شعوري أو لا شعوري بيولوجي أو سيكولوجي يحرك طاقات الكائن الحي، ويوجهها مستهدفا خفض حالة التوتر لديه لاستثارته أو استعادة توازنه البيولوجي أو النفسي".
- الألعاب الإلكترونية: عرفها قويدر (٢٠١٢، ص. ١١٩) بأنها: "نشاط ترويجي ظهر في أواخر القرن العشرين، وهي نشاط ذهني بالدرجة الأولى وتشمل كل ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف الذكية، وألعاب الألواح الإلكترونية، وتضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية".
- طلبة الحلقة الثانية: يقصد بهم في هذه الدراسة الطلبة في مدارس التعليم الأساسي للصفوف (٥ - ١٠) في سلطنة عمان.
- البحث النوعي: عرفة الفقيه (٢٠١٧، ص. ٣٥٨) بأنه: "البحث الذي يركز في فهم وشرح واستطلاع، واكتشاف، وتوضيح المواقف، والمشاعر، والتصورات، والمواقف، والقيم، والمعتقدات، والخبرات لدى الناس حول المشكلة المدروسة.

## الإطار النظري

- من أوائل النظريات التي بحثت في الدافعية نظرية ماسلو للحاجات، والتي أكدت أن الحاجات هي دوافع السلوك، وهي مرتبة هرميا حسب الأهمية ومرتبطة ببعضها البعض، تبدأ بالحاجات الأساسية الأولية اللازمة لبقاء الإنسان (الحاجات الفيزيولوجية) مثل (الأكل والمشرب، و النوم والراحة...الخ) (Kaur, 2013). وبالنظر إلى ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية فإنها تتميز بخاصية الجاذبية والتشويق والمرح التي تجعل الطلبة ينجذبون حولها مما تحقق لهم الراحة والسعادة، ثم الانتقال إلى حاجات الأمن والحماية، مثل (حماية الإنسان لذاته وممتلكاته)، فالحاجات الاجتماعية مثل (الانتماء والصداقة، والقبول الاجتماعي) حيث يميل الفرد إلى تكوين علاقات اجتماعية قائمة على الود والتعاطف،

ويسعى ليجد مكانة له ضمن الجماعة التي يعمل معها أو ينتمي إليها وممارسة الألعاب الإلكترونية تخلق جوا من الألفة وتنمي لدى الطلبة المهارات الاجتماعية من خلال التعاون مع الزملاء أثناء اللعب، ثم حاجات التقدير، وتعد أعلى سلم في ترتيب الحاجات، ويمكن إدراكها من جانبين، أولها الجانب الداخلي والذي يتعلق بالمكانة الذاتية، والمتعلقة بالثقة بالنفس والاستقلال والقدرة على الإنجاز والأهمية والمعرفة، وثانيها الجانب

الخارجي والذي يتعلق بالسمعة والحاجة لأن يكون الفرد مقبولاً اجتماعياً وله مكانة بين الناس ويكسب الاحترام من الآخرين. وأخيراً حاجات تحقيق الذات، مثل (نجاح الفرد والتعبير عن ذاته، وتطوير شخصيته، والقدرة على الإبداع والابتكار) (غنام، ٢٠٠٧)، وقد احتل تحقيق الذات مرتبة عليا في التنظيم الهرمي للحاجات عند (ماسلو) والذي أشار إلى أهمية وعي كل منا باستعدادته ودرايته بإمكاناته الكامنة وخبراته الخاصة كأساس لتحقيق ذاته. وتوجد صلة بين تحقيق الذات والألعاب الإلكترونية ذلك لأنها تساعد الطلبة على تنمية مفهوم الذات وعلى الشعور بالرضا والسعادة لما يتيح للفرد من فرص الوعي بمميزاته الشخصية الفريدة وتضمن خبراته الخاصة والانفتاح على خبرات جديدة. كما أن من بين الحاجات النفسية للمتعلم حاجته أن يشعر بالتقدير والاعتبار من قبل المحيطين به وإلى الشعور بقيمته وتأكيد ذاته من خلال تعامله مع الآخرين وتفاعله مع البيئة التي يعيش فيها (مزوز وحرورية، ٢٠١٦).

وقد أوضح كريس أرجريس في نظريته أن الفرد له دوافع فطرية ومكتسبة تتكون من خلال نموه وتطوره من حالة عدم النضج إلى حالة النضج، وهذا الانتقال يتم عن طريق مجموعة من التغيرات التي يعيشها الفرد وهي: انتقال الفرد من الحالة السلبية إلى الحالة الإيجابية والنشطة كراشد، وانتقال الفرد من حالة الاعتماد على الغير إلى مرحلة الاعتماد على النفس والاستقلالية، وتتنوع طرق سلوك الفرد بتقدمه في العمر الزمني، يتغير المدلول الزمني للفرد من مجرد إدراكه للحاضر ليشمل الماضي والحاضر والمستقبل، وينتقل الفرد من عدم القدرة إلى القدرة على السيطرة على ذاته وإدراكها. إضافة إلى ذلك قدم جريس مفهوما هاما عن الدوافع، تمثل في تطور الدوافع ونموها من خلال الأحداث الجديدة التي يعيشها الفرد، وتفاعلها مع كل ما هو جديد، كما سلب الضوء على العوامل المؤثرة في الدوافع من تعلم وبيئة وسن وغيرها من العوامل التي يمكن أن تستخدمها المؤسسات التعليمية في تطوير دوافع الطلبة نحو التعلم وتوجيهها نحو تحقيق الأهداف التربوية، ويوضح أرجريس أن غالبية المدارس تحول دون نضج الطلبة بسبب توظيفها الطرق التقليدية في التدريس، والتي تشجع الطلبة على السلبية والاعتمادية والتبعية، و تحول دون نضج الطلبة ووصولهم للنضج الكامل. ومن هنا فإن إدخال الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية يعد كسرا للروتين السائد في تعلم الطلبة، كما ترى النظرية أن الطلبة يمتلكون القدرة على الإنجاز من خلال ممارسة المهمات والمسؤوليات، كخوض تجربة التعلم عن طريق الألعاب الإلكترونية التي من شأنها أن تثير في داخل الطلبة الرغبة في تحقيق الإنجاز (Argyris, 1977؛ ٢٠٠٧).

وتناولت نظرية رنسيس ليكرت الدوافع من حيث النظام الإداري المناسب، حيث يرى ليكرت أن النظام الأنسب للمربين والمعلمين لاستثارة الدافعية لدى الطلبة يكون عن طريق النظام المشارك. ويتمثل هذا النظام في وجود علاقة بين القائد والفريق، تستند إلى الثقة التامة، على سبيل المثال يشارك الجميع في اتخاذ القرارات الخاصة باللعبة الإلكترونية من حيث نوعها وهدفها. وتستغل قدرات الطلبة لأقصى حد، خاصة في حالة توافر المعلومات لجميع الطلبة ومشاركتهم في اللعب. واختيار الألعاب الإلكترونية التي تحتاج إلى توظيف قدراتهم

العليا التي من شأنها أن تنمي لديهم مهارات متنوعة، وتدلل نتائج الدراسات أن الأداء الجيد والعلاقات الحسنة بين الطلبة ومعلميهم، وبين الطلبة فيما بينهم مرتبطة دائما بهذا النظام، على عكس النظام الاستبدادي المطلق الذي يتسم بالعقوبات دون أي مجال للمكافآت (محمود، ٢٠١٥).

وينطلق محور نظرية التعزيز - والذي يعد سكينر أهم روادها - من العلاقة بين المثير والاستجابة. وترى هذه النظرية أن سلوك الإنسان ما هو إلا استجابة لمثير خارجي، وأن الفرد يستجيب للعوائد، كما أن السلوك الذي يعزز بالمكافأة يستمر، بينما السلوك الذي لا يعزز يتوقف، وبالتالي فإنه كلما كانت نتيجة السلوك خبرة سارة للفرد فإنه سيكررها مستقبلا والعكس صحيح. كما أن فاعلية المثير تتفاوت بتفاوت عدد مرات التعزيز التي تصاحب ذلك السلوك. ويرى سكينر أن المكافآت هي المعززات التي تهدف إلى استثارة السلوك الإيجابي عند الأفراد. واعتمدت نظرية سكينر على مبدئين مهمين وهما: أن الأفراد يسلكون الطرق التي تحقق لهم مكاسب شخصية، وأن السلوك الإنساني يمكن تشكيله وتحديدته من خلال التحكم بالمكاسب والعوائد، وكون الألعاب الإلكترونية تقوم على مجموعة من الأسس النفسية والتربوية التي أشارت لها نظرية التعزيز فإن فوز الطلبة في اللعبة الإلكترونية يمثل دافعا للطلبة لظهور استجابات إيجابية وفي أثناء ذلك يتعلمون معلومات ومهارات جديدة، وبواسطة تلك الألعاب يمكن تحقيق أهداف تعليمية متنوعة (فريدة، ٢٠٠١؛ Guerra & Silva, 2010).

وترى نظرية التوقع إحدى نظريات الدافعية، أن الرغبة القوية للعمل بطريقة معينة تعتمد على قوة التوقع لنتائج ذلك العمل أو السلوك، كما تعتمد على رغبة الفرد في الوصول إلى النتائج، وبالتالي فإنه يمكن القول أن نظرية التوقع تقوم على مسلمة وهي أن سلوك الأداء للفرد تسبقه عملية مفاضلة بين بدائل قد تتمثل في القيام بالسلوك أو عدمه، كما تتمثل في بدائل أنماط الجهد التي يقوم بها الفرد. وتتم هذه المفاضلة على أساس قيمة المنافع المتوقعة من بدائل السلوك المتعلقة بالأداء فدافعية الفرد للقيام بممارسة الألعاب الإلكترونية تحكمه منافع العوائد التي يتوقع أن يحصل عليها بعد الأداء، وبالتالي فإن دافعيته للعب من الممكن أن يتحكم فيها حجم العوائد مقارنة بالجهد الذي سيبدله في تحقيق الفوز والحصول على المكافأة (العميان، ٢٠١٣). ويمثل التوقع التقدير الذي يعطيه الطلبة لاحتمال حصولهم على عوائد جراء أدائهم في الألعاب الإلكترونية، وهذا الاحتمال هو تقدير ذاتي يعبر عن إمكانية تحقق العوائد بناء على الخبرات الماضية للطلبة ومدى ارتباط العوائد بقيامه بأنشطة العمل (لوكيه، ٢٠٠٦).

أما بالنسبة لنظرية دافع الإنجاز، فقد كان للبحوث التي قام بها ماك ليلاند أثر كبير في اكتشاف نظرية جديدة سميت نظرية دافع الإنجاز، ثم أتبعه بدافع السيطرة والدافع الاجتماعي. ويمكن القول أن دافع الإنجاز يمثل الرغبة القوية والجادة في تحقيق نتائج المهام التي يقوم بها الأفراد، ويمكن أن نلاحظ دافع الإنجاز بشكل أوضح في سلوكيات أولئك الأفراد الذين ينجرون مهمات تحتوي على تقييم نتائج الأفراد فيها (إما تقييم ذاتي أو عن طريق الآخرين) وذلك باستخدام معايير محددة للكفاءة، في حين أن الدافع الاجتماعي يعني الرغبة في الصداقة والتعارف وتكوين علاقات اجتماعية، وأيضا وجود دافع السيطرة والتحكم (لوكيه، ٢٠٠٦). والفرد في



نظرية ماك ليلاند هو الذي يتمتع بدافع الإنجاز و يتميز بمجموعة من الخصائص وهي: الرغبة في تحمل المسؤولية لحل مشكلة معينة وبالتالي فإن النتيجة النهائية ستوقف على عوامل هو شخصيا قادر على السيطرة عليها والتحكم فيها، ووضع أهداف معقولة تحمل مخاطر معقولة والأهداف التي لا تحمل مخاطرة لا تثير لديه الدافع الكافي، والرغبة في الحصول على نتائج ملموسة من عمله والتي في العادة ما تكون في زيادة المكافأة، ووفقا لنظرية دافع الإنجاز فإن ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية غالبا ما تكون بدافع الإنجاز لأن تحقيق الإنجاز عبر الألعاب الإلكترونية يحتاج لبضعة ثوان أو دقائق وبعدها تمكنهم من الانتقال إلى مستوى أفضل وتوفر لهم جو التحدي، ومع كل مرة ينجح الطالب في اللعبة يشعر بالإنجاز والنجاح، وهذا ما يجعل الألعاب الإلكترونية مهريا لكثير من الطلبة من الحياة الواقعية التي تحتاج إلى أسابيع وشهور وأحيانا سنين من العمل المستمر لتشعرهم بالإنجاز والنجاح (غنام، ٢٠٠٧).

كما قدم أدوين لوك نظريته تحديد الهدف في إطار أساسي من خلال الأهداف المقصودة وأداء المهام، من منطلق أن الأهداف المدركة للطلبة تؤثر على سلوكهم، فالأهداف الصعبة والمعقدة تؤدي إلى مستوى عال من الأداء على عكس ما لم يكن هناك هدف معين، وهذا يذكرنا بمفهوم "المتعة الصعبة" الذي يشعر به الطلبة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وغيرها من الألعاب التي تتميز بصعوبتها، ويطلق العلماء على هذا المفهوم إسم "التحفيز الداخلي" ويشير إلى الحاجة التي تدفع الطلبة إلى المضي قدما للوصول إلى هدف ما (غنام، ٢٠٠٧؛ Latham & Locke, 1991)، كما أن الأهداف المدركة للطلبة تؤثر على سلوكهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبالتالي يحققون الأهداف والفوز بسهولة مهما كانت صعبة، وبعبارة أخرى تتحسن الدافعية والأداء لدى الطلبة إذا ما عرف بوضوح ما هو مطلوب أدائه وما يتضمنه ذلك من تحدٍ لقدراته، ويمكن زيادة تأثير الأهداف لإثارة الدافعية من خلال تحديد الأهداف بدلا من جعلها عامة، جعل الأهداف بها تحديات لقدرات الطلبة، وعلى درجة من الصعوبة حتى تثير فيهم الحماس والتحدي وأداء أفضل، والعمل على جعل الأهداف قابلة للقياس بصورة كمية؛ لأنه كلما تمكن الطلبة من معرفة نتائج محاولاتهم لتحقيق الأهداف كلما زادت دافعيتهم في التعلم (غربي، ٢٠٠٤).

وتعطي النظرية المعرفية الاجتماعية اهتماما كبيرا للعوامل المعرفية، مثل الاعتقادات والإدراكات الذاتية، والتوقعات (العرسان، ٢٠١٧). كما أكدت نظرية التعلم عن طريق الملاحظة، والنمذجة، والتعزيز البديل، وتؤكد على التفاعل الحتمي المتبادل المستمر للسلوك، والمعرفة، والتأثيرات البيئية. وتلعب المعرفة دورا رئيساً في التعلم الاجتماعي القائم على الملاحظة، وتأخذ عمليات المعرفة شكل التمثيل الرمزي للأفكار والصور الذهنية وهي تتحكم في سلوك الفرد وتفاعله مع البيئة، ويشير التعلم من خلال الملاحظة أن معظم السلوك الإنساني متعلم باتباع نموذج أو مثال واقعي فيملاحظة الآخرين تتطور فكرة عن كيفية تكون سلوك ما

(الزواهره، ٢٠١٨). كما تحدث باندورا عن النظام النفسي للفرد وهو مفهوم الفرد عن قدرته على الإنجاز أو عدم الإنجاز، حيث أن المفهوم الإيجابي في نظر باندورا هو معرفة الفرد بأنه قادر على شيء معين وبالتالي يعمل

هذا المفهوم كمعزز ذاتي، كما يرى باندورا أن هناك ما يسميه المعزز التلقائي وهو الإثابة التي يراها الفرد تعطى للقدوة التي أمامه نتيجة قيامه بسلوك معين وإنجازه لهذا السلوك (انجلز، ١٩٩١). وقد وجهت النظرية المعلمين إلى ضرورة تنمية التفكير، وزيادة وعي المتعلم، وتعليم حل المشكلات، ولعب الأدوار، والقدرة على طرح الأسئلة، وعدم إهمال الجانب الاجتماعي حيث أن الخبرة المباشرة القريبة من الآخرين وملاحظتهم شرط ضروري للبنية المعرفية ثم التطور من خلال تبني طرائق التدريس الحديثة في التعليم وتوظيف التكنولوجيا والوسائط التعليمية مثل الألعاب الإلكترونية التي تمتلك خاصية الجذب والمتعة والفائدة وتقديم المعززات في نفس الوقت (العمرسان، ٢٠١٧).

وقدم ديسي وريان نظريتهما في الدافعية وهي نظرية التقرير الذاتي، وتعد من أهم النظريات المعاصرة في فهم الدافعية، وأشارت إلى أن من أكثر الحاجات الداخلية التي تحث الطلبة على القيام بالسلوك هي: الكفاءة، والتي تتعلق بالشعور بالقدرة والكفاءة من خلال القيام بالسلوك، والاختيار الذاتي، وتتعلق باختيار الفرد للسلوك برغبة منه، والعلاقات بالآخرين، وتتعلق بمدى الإشباع الذي يوفره القيام بالسلوك للحاجات الاجتماعية للفرد (Deci & Ryan, 2002). وينطلق المبدأ الأساسي من نظرية التقرير الذاتي عند تطبيقها في حقل الألعاب الإلكترونية من أن الطلبة يكونون مدفوعين ذاتيا عندما ينخرطون في اللعبة لأنها مصحوبة بالمتعة والرضا، وبالتالي يستمرون في الممارسة مدة زمنية أطول، أما الطلبة الذين تحركهم دوافع خارجية ويمارسون اللعبة سعيا وراء مكافأة فإنهم في الغالب لا يستمرون طويلا في الممارسة. وعلى الرغم من ذلك فإن النظرية ترى بأن الطلبة الذين لديهم دوافع خارجية للبدء في اللعب سوف يطورون مع مرور الوقت دوافعهم الداخلية لأن الدوافع الخارجية تصبح متعلقة بهم أنفسهم (Deci & Ryan, 2002). وبالقدر الذي تتوافق فيه الدوافع الخارجية مع الذات واحتياجاتها وأولوياتها وتتكامل معها بالقدر الذي تستمر فيه الممارسة وتكون بمثابة خبرات إيجابية. وتتباين أهداف الطلبة ودوافعهم نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية فبعضهم تحركهم دوافع داخلية مثل التطور وهؤلاء غالبا ما يستمرون في الممارسة، في حين أن بعضهم الآخر تحركهم دوافع خارجية مثل الحصول على الثناء والتقدير من الأصدقاء أو المظهر، وهذه الفئة من الطلبة غالبا ما يتوقفون عن الممارسة إذا لم تتحقق أهدافهم. كما أن نظرية التقرير الذاتي ترى أن الدوافع التي ترتبط بالمظهر يغلب عليها الطابع الخارجي، أما الدوافع المرتبطة بالنواحي الاجتماعية مثل المتعة والمرح فإنها يغلب عليها الطابع الداخلي، في حين أن الدوافع المرتبطة بالصحة والرياضة فمن الممكن أن تكون داخلية أو خارجية (Ryan, Williams, Patrick, & Deci, 2009).

كما طور ديسي وريان أنموذجا توضيحيا لكيفية تأثير الدوافع الخارجية في السلوك. ويصف هذا الأنموذج أربعة أنواع من الدوافع الخارجية التي تختلف باختلاف احتياجات الفرد الداخلية وخياراته الذاتية وهي: دافع التنظيم الخارجي، ويهدف إلى تحقيق الثواب عبر الحصول على المكافآت أو تجنب العقاب. والنوع الثاني من الدافعية هو التنظيم غير الواعي كأن يقوم الطلبة بالسلوك رضوخا للمتطلبات الخارجية التي تصبح جزءا من مطالب

الذات مثل القيام بالسلوك تجنباً للخجل. والنوع الثالث، التنظيم المعرف، حيث يقوم الطلبة بممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب رغبة ذاتية وهو قريب من الوعي الذاتي والهدف. أما النوع الرابع فهو دافع التنظيم المتكامل وهو أكثر الدوافع الخارجية قرباً من الاختيار الذاتي، ويحدث عن طريق التكامل بين متطلبات البيئة والذات كأن يمارس الطلبة الألعاب الإلكترونية؛ لأنهم يؤمنون بأهميتها في تطوير مهاراتهم العقلية (Ingledeew & Markland , 2008 ;Deci & Ryan, 2002; Ryan & Deci, 2020).

وقد قدم أريكسون النظرية النفسية الاجتماعية التي تؤكد أن دافع شعور الفرد للعزلة يرجع إلى حرمانه من الحب والعطف والتشجيع (كفاقي، ١٩٨٩). ويرى أريكسون أن الصراع ينشأ بين حاجات الفرد ومطالب المجتمع ولهذا يسعى الفرد في مراحل نموه إلى تطوير وتنمية بعض الكفايات والمهارات الأساسية لديه مثل الثقة والاستقلال والكفاية لمجابهة الأزمات ولهذا حاولت النظرية تأكيد النمو النفسي للفرد في علاقته بالمحيط الاجتماعي. وهذا فعلاً ما تقدمه الألعاب الإلكترونية حيث أنها أداة للتنفيس، وخوض مغامرات مثيرة، ومعايشة أجواء الخطر، وغيرها من المشاعر التي يحس بها الطلبة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما أنها تسهم في ارتفاع هرمون الأدرنالين في الجسم دون الحاجة إلى الخروج من المنزل مع معايشة متعة المغامرة الحقيقية لارتفاع مستوى التكنولوجيا والموسيقى وغيرها من مكونات الألعاب الحديثة، علاوة على ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تطور من مهارات الطلبة وأدائهم وبالتالي فإنه وفقاً للنظرية على المعلمين توفير هذه الخبرات للطلبة عن طريق توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية دون مبالغة (بطرس، ٢٠٠٨).

### الدراسات السابقة

حظيت الألعاب الإلكترونية باهتمام كبير خلال العقود الأخيرة، ونظراً لأهميتها على عدة مستويات، أصبح السعي إلى فهم الدوافع الكامنة وراء الانتظام في ممارستها أو عدمه من أكثر الموضوعات أهمية؛ الأمر الذي سلط الضوء على الدافعية لكونها أهم محددات السلوك الإنساني على اختلاف أنواعه؛ ولكن بالرغم من ذلك يمكن القول بوجود نقص في الدراسات التي تناولت الدافعية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية - على حد علم الباحثين - خاصة في الوطن العربي عموماً وفي سلطنة عمان خصوصاً. ومن أقرب الدراسات للدراسة الحالية دراسة الهدلق (٢٠٠٤) التي هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر (٣٥٩) من طلبة التعليم العام بمدينة الرياض. وكانت من أبرز نتائجها: وجود عدد من العوامل التي تدفع طلبة التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية كالتحدي وحب الاستطلاع، كما يرى الطلبة أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية وسلبية.

وأجرى شيري (Chery, 2010) دراسة بحثت دوافع الأطفال نحو ألعاب الفيديو. شملت العينة (١٢٥٤) طالباً وطالبة في المرحلة المتوسطة. وكشفت نتائج الدراسة أن دوافع الطلبة تنوعت ما بين المتعة والمرح والمغامرة وتحقيق الفوز. كما خلصت دراسة كارلا (Karla, 2011) التي تناولت البحث عن دور الألعاب الإلكترونية في السلوك البشري لدى (١١٨) طالباً وطالبة إلى أن الطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية هم

أكثر استخداما لخيالهم والتفكير بطريقة مختلفة تؤهلهم في المستقبل لاتخاذ القرارات، كما أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع التحدي والمغامرة.

أما دراسة لي ولي وكوهاي (Lee, Lee & Choi, 2012) فقد بحثت في دوافع الطلبة نحو استخدام الألعاب الإلكترونية ونتائجها. تكونت عينة الدراسة من (٣٢٤) طالبا وطالبة، وخلصت الدراسة إلى أن أبرز الدوافع نحو استخدام الألعاب الإلكترونية تمثلت في الخيال، ولعب الأدوار، وملئ الفراغ، والترفيه والتحدي، والمنافسة بالإضافة إلى ذلك التفاعل الاجتماعي. كما قامت سميحة (٢٠١٧) بدراسة الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، وشملت الدراسة (١٠٠) طالب وطالبة. وأشارت النتائج إلى وجود عدة دوافع نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد احتل حب التحدي والمغامرة والشجاعة لدى الذكور (٨٠%) في حين احتل هذا الدافع (٢٠%) لدى الإناث. ودراسة الفرخان (٢٠١٧) التي هدفت إلى التعرف على دوافع استخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات، والإشباع المترتبة على هذا الاستخدام لدى (٣٨٥) أم من دولة الكويت، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن دوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية تمثلت في أنها تملأ أوقات فراغهم، وعدم الإحساس بالملل، وتقدم بأسلوب جذاب، وتقدم مغامرات وخيال علمي، وتعدم الإحساس بالوحدة، وتخفف مشاكل المدرسة التي يتعرض لها الطفل يوميا، والمساهمة في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال، وتطوير مهاراتهم الكتابية.

وتناولت دراسة مشري (٢٠١٧) أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتميز الجزائري، شملت العينة (١٠٠) من أولياء الأمور. وأشارت النتائج إلى أن أغلب الطلبة يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية بدافع التسلية والترفيه والتحدي وملئ وقت الفراغ من منظور أولياء الأمور، وأن أغلب الطلبة يفضلون ألعاب المغامرة، كما أن الألعاب الإلكترونية

تؤثر على التحصيل الدراسي، ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب. كما خلصت دراسة الواعر (٢٠١٧) التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، لدى عينة (١٠٠) ولي أمر، إلى أن دوافع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في الترفيه والتسلية. أما دراسة الأنصاري (٢٠٢٠) فقد تناولت الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل لدى (١٥١) ولي أمر، وتوصلت الدراسة إلى اتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كان السبب الرئيس في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية، كما اتفقت استجابات أفراد العينة على جملة الآثار الإيجابية وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل في التعامل مع التقنيات الحديثة، وجاء في المرتبة الأولى للآثار السلبية إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال الأجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات.

## الطريقة والإجراءات

## منهجية الدراسة

تم استخدام المنهج النوعي (Qualitative Approach) في إجراء هذه الدراسة، وذلك لأنه من المناهج التي تتيح للباحثين التعمق في الحصول على معلومات تفصيلية دقيقة عن مشكلة الدراسة وفهمها، كما يدركها المشاركون في الواقع (أبوعلام، ٢٠١٣). فيقوم الباحث بجمع البيانات، أو الكلمات، ثم يحللها بطريقة استقرائية مع التركيز على المعاني التي يذكرها المشاركون، وتصف العملية بلغة مقنعة ومعبرة.

## عينة الدراسة

تم اختيار المشاركين (Participants) في هذه الدراسة بطريقة المعاينة المتيسرة (Convenience Sampling)، وبلغ عددهم (٥٧٠) طالبا وطالبة، (٣٤٦) من الذكور، و(٢٢٤) من الإناث، من الصفين السادس والسابع في محافظة مسقط بسلطنة عمان.

## أداة الدراسة

استخدمت الدراسة استبانة احتوت على قسمين، اشتمل القسم الأول على معلومات ديموغرافية عن أفراد العينة، واشتمل القسم الثاني على سؤال مفتوح "ما الأسباب التي تدفعك لممارسة الألعاب الالكترونية" وقد تم توجيه الطلبة لكتابة ما يمثل دوافعهم الذاتية والتي تشجعهم على قضاء وقت مع الألعاب الالكترونية، حيث يتيح السؤال المفتوح للمشاركين تقديم إجابات معمقة ذات معنى من وجهة نظرهم. وتم جمع البيانات من أفراد العينة من خلال زيارة أحد أعضاء الفريق البحثي لبعض مدارس محافظة مسقط، وتم التطبيق خلال زمن الحصة الدراسية. ولتأكيد صدق البيانات تم تشجيع الطلبة على دقة الاستجابة بموضوعية تعكس واقع خبراتهم الشخصية (أبو علام، ٢٠١٣).

كما تم التأكد من الثبات، من خلال قيام شخصين بترميز استجابات الطلبة ثم مناقشة التشابه والاختلاف بينهما، وقد كانت نسبة الاتفاق ٩٥% نظرا لقصر الاستجابات ووضوحها، مما جعل الباحثين مطمئنين لثبات ترميز البيانات المستمدة من استجابات عينة الدراسة، كما يعد ذلك تحقيقاً لمصادقية

البيانات (Credibility) وهي إحدى طرق تحقيق الموثوقية (Trustworthiness) التي تناولها لينكولن وغويا (Lincoln & Guba, 1986). كما تم استخدام الصدق التأويلي (Maxwell, 1992) وذلك بعرض نتائج التحليل على جزء من مجتمع الدراسة وقد جاءت النتائج مطابقة لما يشعر به الطلبة من دوافع تجاه الألعاب الالكترونية، وللإجابة على سؤال الدراسة تم حساب النسب المئوية وتكرار الأسباب لتحديد أكثر الدوافع شيوعاً، لدى عينة الدراسة.

## نتائج الدراسة ومناقشتها

كشفت تحليل الاستبانة أنه يمكن تصنيف دوافع إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الإلكترونية  
جدول ١ التكرارات والنسب المئوية لدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الحلقة الثانية مرتبة تنازليا

الرقم	الدوافع نحو الألعاب الإلكترونية	ذكور		إناث		المجموع
		التكرارات	النسب	التكرارات	النسب	
١	المتعة والترفيه والمرح	١٦٢	%٤٦.٨٢٠	١٧٤	%٧٧.٦٧٨	%٥٨.٩٤٧
٢	البحث عن الجديد، الخيال، المغامرة والتحدي	٢٦١	%٧٥.٤٣٣	٥٦	%٢٥	%٥٥.٦١٤
٣	تعلم اللغات، التعرف على الثقافات	١٧٨	%٥١.٤٤٥	١٠٥	%٤٦.٨٧٥	%٤٩.٦٤٩
٤	ملئ وقت الفراغ.	٢٠٠	%٥٧.٨٠٣	٧٨	%٣٤.٨٢١	%٤٨.٧٧١
٥	التعرف على الأصدقاء، تكوين صداقات والتواصل والدراسة، وتبادل الخبرة والمشاركة.	٢٠٨	%٦٠.١١٥	٣٣	%١٤.٧٣٢	%٤٢.٢٨٠
٦	الفوز والحصول على جوائز	١١٣	%٣٢.٦٥٨	١٢	%٥.٣٥٧	%٢١.٩٢٩

٧	متوفرة طوال اليوم ومريحة، الإدمان، الابتعاد عن اللعب في الخارج والابتعاد عن المشاجرات	٤٣	%١٢.٤٢٧	٦٥	%٢٩.٠١٧	%١٨.٩٤٧
٨	تنمي المهارات العقلية	٥٣	%١٥.٣١٧	٣٠	%١٣.٣٩٢	%١٤.٥٦١
٩	النشاط، الحركة، الحماس،	٢٧	%٧.٨٠٣	٤٧	%٢٠.٩٨٢	%١٢.٩٨٢

التركيز						
١٠ مفيدة للجسم، تنمي مهارات الجسد، رياضة	١٢	٣.٤٦٨%	١١	٤.٩١٠%	٢٣	٤.٠٣٥%
١١ السعادة، السرور، الفرح	٨	٢.٣١٢%	١١	٤.٩١٠%	١٩	٣.٣٣٣%
١٢ لأصبح هكر في المستقبل، يوتيوبر مشهور	١٣	٣.٧٥٧%	٠	٠%	١٣	٢.٢٨٠%

تشير بيانات جدول ١ أن دوافع ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية تراوحت بين (٥٨.٩٤٧%) و(٢.٢٨٠%)، إذ جاءت العبارة (١) "المتعة والترفيه والمرح" كأعلى نسبة (٥٨.٩٤٧%)، في حين جاءت العبارة (١٢) "لأصبح هكر في المستقبل، يوتيوبر مشهور" كأدنى نسبة (٢.٢٨٠%).

ترى النسبة الأعلى من المشاركين والتي مثلها خمسمائة وتسعة وخمسون طالبا وطالبة (٥٨.٩٤٧%) أن دوافعهم نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في المتعة والترفيه والمرح، وقد مثلت هذه الفئة أعلى نسبة وهذا يعطي دلالة إلى أن الترفية والمتعة هو الدافع الأهم لإقبال الطلبة على الألعاب الإلكترونية

(حجازي، ٢٠١٠؛ عباس، ٢٠١٨؛ Reid, 2012). ويمكن تفسير هذا الدافع من خلال نظرية ماسلو والتي

أكدت أن الفرد يسعى إلى تحقيق حاجاته الفسيولوجية من راحة وترفيه ومرح حتى يصل إلى حد الرضا (غنام، ٢٠٠٧). ويعزي الباحثان هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية تدخل في حيز اهتمامات الطلبة في

هذه المرحلة، وتساعدهم على الترفية عن أنفسهم، فضلا عن ذلك فإن الطلبة في هذه المرحلة يحبون التسلية واللعب (الفرحان، ٢٠١٧؛ قويدر، ٢٠١٢)، كما أنهم يجدون في الألعاب الإلكترونية متعة كبيرة، كما يجدون فيها العديد من أشكال الترفيه

(مشري، ٢٠١٧؛ Camarata, 2017؛ Ferguson & Olson, 2013؛ Lee, Lee, & Choi, 2012).

وترى الفئة الثانية التي مثلها ثلاثمائة وسبعة عشر طالبا وطالبة (٥٥.٦١٤%) أن دوافعهم نحو الألعاب الإلكترونية هي البحث عن الجديد، والخيال، والمغامرة والتحدي. وهذا ما أكدته عليه نظرية دافع الإنجاز عندما أشارت إلى حاجة الفرد لتحقيق ذاته من خلال استخدامه لقدراته ومهاراته، وأن الفرد يتحمل المخاطر ويتحلى بالتحدي والمغامرة من أجل تحقيق هدفه وإذا اعترضته مشكلة فإنه يعمل جاهدا لحلها والسيطرة عليها مع إتمامه للعمل (لوكيه، ٢٠٠٦). وقد أشار برينسكي (Prensky, 2001)، في نتائج دراسته عن الدماغ أثناء عملية التعلم أن تدفق الدم يزداد لمناطق معينة في الدماغ بالإضافة إلى زيادة تشابك الوصلات العصبية وتزداد أكثر كلما تطلب الأمر تفاعلا أكثر مع التعلم وتحديا أكثر للدماغ، مما يدل على أثر عملية التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية؛ لأنها غالبا ما تتطلب التحدي للدماغ (الأنصاري، ٢٠٢٠). كما أن الطلبة الذين يستعملون الكمبيوتر يفكرون بطرق مختلفة عن الآخرين الذين لا يستخدمون الوسائل التكنولوجية فتراهم يقفزون مراحل في تفكيرهم ولديهم مهارات تفكير أكثر تطورا من غيرهم ذلك لأنهم يستخدمون أجزاء مختلفة من أدمغتهم نتيجة لعبهم على

ألعاب الحاسوب والفيديو، فهناك مناطق خاصة من أدمغتهم في القشرة الدماغية متطورة أكثر عن الآخرين تمكنهم من قراءة الصور والأشكال المرئية ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى الذكاء المكاني الفراغي، فهذا الجيل يدمج عدة مهارات أثناء التعلم (Lee, Lee & Choi, 2012؛ Reid, 2012).

ونلاحظ في هذه النتيجة الفرق الكبير في الاستجابات بين الذكور والإناث لصالح الذكور حيث بلغت النسبة (٧٥.٤٣٣%) في حين كانت نسبة استجابات الإناث (٢٥%) ويعزى ذلك إلى طبيعة الذكور وشغفهم للتحدي والمغامرة وملائمة أبطال الألعاب الإلكترونية مع النسبة العالية للخيال التي يمتازون بها والتي تجعلهم يحبون الأبطال الخارقين (الفرحان، ٢٠١٧)، فضلاً عن ذلك فإن الذكور يرفضون مبدأ الخسارة والانهازم أمام صديق أو خصم، لذلك يكونون أكثر عنادا ويتحدون بشكل كبير في اللعب، ولا يتوقفون إلا حين يحققون الفوز، وهذا تأكيد إضافي على السعي الدائم نحو الفوز في هذه الألعاب، والتباهي به أمام الآخرين

(مشري، ٢٠١٧؛ همال، ٢٠١٢). كما أن الذكور في هذه المرحلة العمرية يحبون بطبيعتهم تحدي الصعاب ومواجهة العقبات والتغلب عليها، وهذا دليل على إصرارهم على الفوز والنجاح رغم الخسارة، فينمو لديهم روح التحدي والإصرار للوصول إلى الهدف وتحقيق النجاح (Ferguson & Olson, 2013). إضافة إلى ذلك فإن الطلبة يميلون إلى الألعاب الإلكترونية لأنها تخلق لهم جو مغامرة في عالم افتراضي وتجعلهم يعيشون أزمنة وأمكنة لا تتوفر في الواقع، ولا يمكن لهم تجريب مثل تلك المغامرات إلا من خلال هذه الألعاب التي تضفي نوعاً من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة (Karla, 2011).

ويأتي دافع تعلم اللغات والتعرف على الثقافات في المرتبة الثالثة (٤٩.٦٤٩%) كأحد الدوافع نحو استخدام الألعاب الإلكترونية، إذ توفر الألعاب الإلكترونية مزيداً من الفرص للتعلم والمنافسة (الفرحان، ٢٠١٧). وتسمح للطلبة اللعب بشكل منظم وله هدف، مما يساعدهم في تطوير خططهم واستراتيجياتهم أثناء ممارسة اللعب، بالإضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تكسب الطلبة معرفة في مجال اللغات والتعرف على الثقافات من خلال الدخول إلى تطبيقات دون اللجوء إلى أحد (الأنصاري، ٢٠٢٠؛ مشري، ٢٠١٧)، كذلك تنمية عقول الطلبة وتزويدهم بكم هائل من المعرفة بطرق مسلية (عبد العاطي، ٢٠١٤؛ نايف، ٢٠١٥).

وقد مثلت الفئة الرابعة مائتان وثمانية وسبعون طالبا وطالبة (٤٨.٧٧١%) حيث أشاروا أن الألعاب الإلكترونية تملئ وقت فراغهم. وقد تفوقت نسبة الذكور التي بلغت (٥٧.٨٠٣%) على نسبة الإناث التي بلغت (٣٤.٨٢١%) ويعزى الباحثون هذه النتيجة إلى أن الطلبة يبحثون عن شئ يملئ فراغهم لتعلم أشياء جديدة، كما أن الآباء قد يعطون الأبناء حرية أكبر للذكور ويضعون قيوداً للإناث وهذه الحرية تعتبر دافعا لهم لممارسة النشاط الذي يرغبون فيه، كما يمكن تفسير ذلك أن الذكور أكثر ميلا وانجذابا لقضاء أوقات أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية من تلك التي تقضيها الإناث (الرماش، ٢٠٠٠؛ Lee, Lee, & Choi, 2012)، فضلاً عن أن أوقات الفراغ لدى الذكور خاصة وقت العطل الدراسية تجعلهم يلجؤون لممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما في ظل توفر مكان ووقت أكبر لهم خارج المنزل للعب في صالات اللعب ومقاهي الإنترنت



في المقابل هناك تحفظ من قبل بعض أولياء الأمور لارتداد الإناث هذه الأماكن كونها لا تتوافق مع تكوين الإناث التربوي والأخلاقي، وبسبب رفض المناخ الاجتماعي العام لذلك؛ خاصة مع دخول هذه الفئة مرحلة البلوغ، وما تطرحه هذه الأماكن من تهديد وخطر على هذه الفئة (عباس، ٢٠١٨؛ عبدالعاطي، ٢٠١٤). كما يمكن تفسير هذه النتيجة إلى ضعف استثمار أوقات فراغ الطلبة في الترفيه المشروع مثل الأندية الرياضية والثقافية ومراكز القرآن الكريم (الفرحان، ٢٠١٧؛ قويدر، ٢٠١٢؛ الواعر، ٢٠١٧).

أما بالنسبة للفئة الخامسة والتي مثلها مائتان وواحد وأربعون طالبا وطالبة (٤٢.٢٨٠%) فتشير إلى أن دوافع الطلبة نحو استخدام الألعاب الإلكترونية تمثلت في التعرف على الأصدقاء وتكوين الصداقات والتواصل وتبادل الخبرة معهم. وهذا الدافع يعد أهم محركات السلوك الإنساني الذي أشارت إليه نظرية التعلم المعرفية الاجتماعية، ووجهت المعلمين إلى ضرورة تنمية التفكير، وزيادة وعي المتعلم، وتعليمهم حل المشكلات من خلال لعب الأدوار، والتواصل واستثمار الجانب الاجتماعي حيث أن الخبرة المباشرة القريبة من الآخرين وملاحظتهم شرط ضروري لتطوير البنية المعرفية (الزواهرة، ٢٠١٨؛ العرسان، ٢٠١٧). وكذلك نظرية التقرير الذاتي التي أشارت أن من أكثر الدوافع الداخلية التي تحث الطلبة على القيام بالسلوك هي الشعور بالارتباط بالآخرين، وتتعلق باختيار الفرد للسلوك برغبة منه، والعلاقات بالآخرين، وتتعلق بمدى الإشباع الذي يوفره القيام بالسلوك للحاجات الاجتماعية للفرد (Deci & Ryan, 2002).

إضافة إلى النظرية النفسية الاجتماعية التي تؤكد النمو النفسي للفرد من خلال علاقته بالمحيط الاجتماعي (بطرس، ٢٠٠٨). وقد تفوقت نسبة الذكور والتي بلغت (٦٠.١١٥%) على الإناث والتي بلغت (١٤.٧٣٢%).

وتشير الفئة السادسة والتي مثلها مائة وخمسة وعشرون طالبا وطالبة (٢١.٩٢٩%) أن الدافع نحو الألعاب الإلكترونية هي الرغبة في الفوز والحصول على الجوائز. وهذا ما أكدته نظرية التوقع التي أشارت إلى أن الفرد يؤدي العمل لتوقعه بعوائد ستعود عليه جراء قيامه بعمل ما والمجهود الذي يؤديه (حجاج، ٢٠٠٤). وكذلك النظرية السلوكية والتي تقول بأن العلاقة بين الموقف والاستجابة تكون قوية إذا ما صاحبها رضا وارتياح وتعزيز (عبد العاطي، ٢٠١٤؛ قويدر، ٢٠١٢)، فضلا عن نظرية البناء المتكامل والتي توضح كيفية تأثير الدوافع الخارجية في السلوك، حيث أشارت أن أحد أصناف الدوافع الخارجية ألا وهو دافع التنظيم الخارجي يهدف إلى تحقيق الثواب عبر الحصول على المكافآت

(Deci & Ryan, 2002; Ingledew & Markland, 2008). وقد تفوقت نسبة الذكور في هذه الفئة عن نسبة الإناث، حيث بلغت نسبة الذكور (٣٢.٦٥٨%) في حين بلغت نسبة الإناث (٥.٣٥٧%).

أما بالنسبة للفئة السابعة والتي مثلها مائة وثمانية طالبا وطالبة (١٨.٩٤٧%) أن دوافع الطلبة نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في أنهم يريدونها مريحة وسهلة ومتوفرة طوال الوقت كما أنها وسيلة للابتعاد عن اللعب في الخارج وبالتالي الابتعاد عن المشاجرات مع الأقران، إضافة إلى أنهم مدمنون عليها. وقد أكدت ذلك نظرية

ماسلو من خلال حاجة الفرد للأمان والسلامة الجسدية من الأذى وتحقيق راحته. كما أكدت هذه النتيجة أيضا نظرية هورني التي ترى أن الفرد حينما يخفق في محاولاته للحصول على الدفاء والعلاقات المشبعة مع الآخرين فإنه يعزل نفسه عنهم ويرفض أن يربط نفسه بهم ويتحرك بذلك بعيدا عنهم (كفافي، ٢٠٠٨)، حيث يفضل الشخص الابتعاد عن إقامة أي تفاعل مع الآخرين، ويضع مسافة بينه وبينهم، ولا يخالطهم في العلاقات الاجتماعية العاطفية وينظر إلى الآخرين بواسطة العقل والمنطق (أبو أسعد، ٢٠٠٩؛ سميحة، ٢٠١٧)، فضلا عن أن ممارستها قد تكون بدافع الإدمان كما أشارت إلى ذلك دراسة الصوالحة (٢٠١٦). كما أن الألعاب الإلكترونية متوفرة على عدة وسائل إلكترونية منها المحمول وغيره، وسهلة الممارسة في كل زمان ومكان، فضلا عن أنها مريحة فهي تلغي الحواجز الجغرافية والمكانية وتعمل على تقريب المسافات وتحاكي العالم الحقيقي في أحداثها (قويدر، ٢٠١٢).

ويرى ١٤.٥٦١% من المشاركين بأن الألعاب الإلكترونية تلعب دورا في تنمية مهاراتهم العقلية، حيث أن الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرة الطلبة على حل المشكلات واكتساب المهارات المنطقية، لاسيما وأن الألعاب الإلكترونية لا يقتصر دورها على التحفيز البصري ولفت الانتباه إنما يتعداه إلى تسهيل عملية التعلم وتعمل على توجيه تعلمهم الذاتي، وتساعدهم على التفكير والإبتكار؛ لأن فهمهم لقوانين اللعبة وقدرتهم على تغييرها والتلاعب بها يساعدهم على تنمية مهارات التفكير العليا

(عبدالعاطي، ٢٠١٤؛ نايف، ٢٠١٥؛ الواعر، ٢٠١٧)، ويمكن تفسير ذلك أيضا وفقا لنظرية النمو المعرفي لبياجيه، حيث أن الطلبة يقومون بعملية التمثيل والمواءمة من أجل تعلم المفاهيم الجديدة أو الحقائق، فعندما يواجه الطلبة مشكلة فإنهم يكونون في حالة من عدم التوازن الفكري وبالتالي فهم يحتاجون للوصول إلى حل للمشكلة للوصول إلى التوازن المعرفي، والألعاب الإلكترونية توفر كل هذه العمليات، فالطلبة أمامهم مشكلات وتحديات في اللعبة وبالتالي فهم يشعرون بحالة من عدم التوازن المعرفي فيستخدمون ما لديهم من معرفة للوصول إلى التوازن ثم حل المشكلة، فإن لم يستطيعوا تحقيق ذلك من خلال عملية المماثلة فإنهم يستخدمون عملية المواءمة ثم الوصول إلى التوازن ثم الوصول إلى التعلم الجديد. كما أن تدريب العقل من خلال الوسائل التكنولوجية كالألعاب الإلكترونية يساعد على تنمية القدرات والمهارات العقلية للدماغ، ويعمل على تنشيط خلايا الدماغ وزيادة تدفق الدم إلى تلك الخلايا في أثناء اللعب؛ مما يحسن القدرات والعمليات العقلية كالانتباه والإدراك والتذكر والتخيل وحل المشكلات خاصة وأن الدماغ تنخفض قدرته عند التعرض لمثيرات اعتاد عليها، ويزداد الانتباه والتذكر عند تعرض الطلبة لمثيرات جذابه تحفزه وتثير دافعيته للتعلم والتفكير، كما أن تعرض الطلبة لمثيرات محفزة كالألعاب الإلكترونية يزيد من عدد الخلايا في القشرة الدماغية التي هي مسؤولة عن عمليات التفكير في الدماغ البشري (حجازي، ٢٠١٠؛ الديحاني، ٢٠١٦). وقد تفوقت نسبة الذكور والتي بلغت (١٥.٣١٧%) على نسبة الإناث والتي بلغت (١٣.٣٩٢%) وربما يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تأخذ اهتماما أكبر من الذكور، ولأن هذه الألعاب تهتم بالقراءة والكتابة والرياضيات، والذكور يفضلون تعلم القراءة

والكتابة والرياضيات عن طريق اللعب بدلا من التعلم التقليدي، فضلاً عن أن ألعاب الذكور تعتمد أكثر على الخيال في حين ألعاب الإناث تعتمد أكثر على الحقيقة (Gros, 2003؛ Mubireek, 2003).

وترى الفئة التاسعة التي مثلها أربعة وسبعون طالبا وطالبة (١٢.٩٨٢%) أن دوافع الطلبة نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في مساهمة الألعاب الإلكترونية في جعل الطلبة في حالة نشاط وحركة دائمة وتثير فيهم الحماس والتركيز. وهذه النتيجة تتفق مع ما أشارت إليه نظرية التحديد الذاتي والتي أكدت اختيار الفرد الذاتي للسلوك ومدى ارتباط أداء السلوك بالتحفيز والحماس الداخلي دون تدخل أحد

(حجازي، ٢٠١٠؛ الفرخان، ٢٠١٧). كما أن مثل هذه الألعاب تلفت انتباه الطلبة لأنها تسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الطلبة استعمال عصا التوجيه وتعلمهم القيام بمهام الهجوم والدفاع. كما أنها تحفز التركيز والانتباه لديهم، لأنها تقوم على ابتكار عوالم من صنع المخيلة فضلاً عن أنها تساعدهم على المشاركة (مشري، ٢٠١٧؛ Karla, 2011).

وترى الفئة العاشرة من عينة الدراسة والتي مثلها ثلاثة وعشرون طالبا وطالبة (٤.٠٣٥%) أن دوافعهم نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في أنهم يعدونها مفيدة للجسم وتنمي مهاراتهم الجسدية كما يرونها أنها رياضة مفيدة، وقد ترتبط هذه الفئة من الدوافع بالنمو الجسمي للطلبة في هذه المرحلة العمرية التي تشهد نموا مضطربا في البنية الجسمية. وقد أظهرت العديد من الدراسات فوائد الألعاب الإلكترونية في تحسين الصحة الجسدية للطلبة، فعلى سبيل المثال قامت مؤسسة (Click Health) التي تقوم بإنتاج ألعاب إلكترونية تساعد الطلبة على إدارة ذاتهم فيما يتعلق بقضاياهم الصحية وأجروا تجارب عيادية بمساعدة المؤسسة الدولية للصحة

(The national institute of health) وجدوا أنه في حال وجود مرض السكري فإن الطلبة الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية حصلوا على فوائد يمكن قياسها بفاعليتهم الذاتية بقدرتهم على مواجهة المرض، وازداد تواصلهم مع والديهم وتحسن اهتمامهم بذاتهم، والأكثر أهمية أن زيارتهم للطبيب انخفضت بمعدل (٧٧%) عن المجموعة التي تعتمد على المعالجة الدوائية والتي تقدم من قبل الاطباء، ويمكن تفسير ذلك بأن مرض السكري عادة ما يتأثر بالضغوط النفسية الانفعالية، ثم أن خوض الطلبة لتجربة انفعالية سارة من خلال الألعاب الإلكترونية وفي ألعاب ممتعة ومن خلال التفاعل مع الأقران فإن نسبة السكر تتحسن في الدم وتقترب من الحد الطبيعي، مما يساعد في تحسن صحتهم، بالإضافة إلى تحسن مهاراتهم الجسدية وتأزرهم الحسي الحركي. وقد جاءت استجابات الذكور والإناث في هذه الدراسة متقاربة جدا حيث بلغت نسبة استجابات الذكور (٣.٤٦٨%) في حين كانت نسبة الإناث (٤.٩١٠%)، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة

(Karla, 2011؛ Prensky, 2001).

وقد أشار (٣.٣٣٣%) من الطلبة أن دوافعهم نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في أنها تجلب لهم السعادة والفرح والسرور. وتتماشى هذه النتيجة مع نظرية ماسلو التي تشير إلى أن الفرد يحقق ذاته من خلال استخدام قدراته ومهاراته التي تدفعه للإنجاز الأمر الذي يدفعه للسعادة، لاسيما وأن الطلبة في هذه المرحلة

يحتاجون إلى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا يشعروهم بالسعادة والرضا والفرح والسرور (مشري، ٢٠١٧)، كذلك من بين خصائص الطلبة في هذه المرحلة الميل الشديد إلى اللعب والتسلية، وبهذا يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب (الفرحان، ٢٠١٧). كما أن الطلبة يشعرون بالسعادة في أغلب الأوقات، وهذا راجع إلى سعادتهم بامتلاك الجهاز من جهة وشعورهم باهتمام والديهم من جهة أخرى، فيترجم هذا الشعور بالسعادة والرضا (قويدر، ٢٠١٢؛ Chery, 2010).

وجاءت الفئة الأخيرة والتي مثلها ثلاثة عشر طالبا وطالبة (٢٠.٢٨٠%) أن دوافع الطلبة نحو الألعاب الإلكترونية تمثلت في أنها من الممكن أن تكون مهنة مستقبلية أو هواية كأن يصبح هكرا أو يوتيوبرا مشهورا. وقد أكدت هذه النتيجة النظرية المعرفية الاجتماعية التي تنص على التمييز بين قدرة الأطفال الأخلاقية والأداء الأخلاقي له، وتعتمد الكفاءة الأخلاقية العمليات الحسية المعرفية، حيث تشمل الكفاءات على ما يمكن للطلبة القيام به وما يعرفونه ومهاراتهم ووعيهم بالقواعد واللوائح الأخلاقية وقدرتهم المعرفية على إنتاج السلوكيات (العمرسان، ٢٠١٧). ونلاحظ في نتائج هذه الفئة أن نسبة الذكور كانت (٣٠.٧٥٧%) بينما نسبة الإناث بلغت (٦٩.٢٤٣%) وهذا مؤشر على اعتبار الألعاب الإلكترونية كخيار لأن تكون مهنة مستقبلية إنما يتناسب مع الذكور ورغبتهم في بلوغ الشهرة من خلال دور الهكر أو يوتيوبر مشهور.

#### توصيات ومقترحات الدراسة

- إجراء دراسات نوعية كدراسة حالة مثلا، حول دوافع مجموعة صغيرة من الطلبة نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، يتتبعهم الباحث قبل التطبيق وأثناء القيام به، وبعد الانتهاء منه، مستقيا دوافعهم لإجرائها ومدى تحقيقها، ومركزا على نوع الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تزيد من دافعية الطلبة، وتلك التي تحقق لهم هذه الدوافع، ومستقيا لأهم الأسباب التي تؤدي إلى عدم إشباع الوسائل التعليمية لدوافع الطلبة.
- إجراء دراسة مسحية للمقارنة بين دوافع الطلبة ذوي التحصيل العالي ومتدنيي التحصيل لممارسة الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسة شبه تجريبية لاستقصاء أثر ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية المصممة لتلبي حاجات الطلبة واهتماماتهم، سواء من الذكور أو الإناث، على دوافعهم نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات حول أثر التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية على الطلبة والمظاهر المختلفة للنمو، أملا بالخروج بنتائج يمكن أن تسهم في تطوير العملية التدريسية.
- الاستفادة من التجارب العالمية الناجحة في مجال التقنية وثقافة الطلبة من خلال تخطيط البرامج التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية وتقويمها وتمويلها.
- توعية الطلبة عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الإدمان عليها مما يجعلها تطغى على مختلف الممارسات اليومية مثل الصلاة والمذاكرة والرياضة وغيرها.

**Study's Suggestions and Recommendations:**

- Conduct qualitative studies like a case study on the motives of a small group of students towards playing electronic games. The researcher could examine these motives prior to implementation, while implementation and post implementation. The research focuses on students motives to play these games and how far these are achieved. It can also focus on the kind of electronic educational games that increase students' motivation and make them achieve their motives. The research could also find out the reasons for which these educational games may not be able to fulfill students' motives.
- Conduct a survey to compare between the motives of high achieving students and the low achieving students in playing electronic games.
- Conduct a quasi-experimental study to find out the effect of playing designed electronic games on meeting either male or female students' needs and interest and their motives towards playing these games.
- Conduct studies about the effect of learning based on electronic games on students and the different aspects of growth for the hope of reaching findings that would assist in developing the educational process.
- Benefit from the successful international experiences in the field of technology and students' knowledge in planning the educational programs which are based on electronic games, assess them and fund them.
- Raise students' awareness of the dangers of electronic games and their disadvantages that may involve being addicted to them which, as a result, could affect daily practices like prayers, studying, sports..., etc.

## المراجع العربية

١. أبو أسعد، أحمد (٢٠٠٩). المهارات الإرشادية. عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر.
٢. أبوعلام، رجاء (٢٠١٣). مناهج البحث الكمي والنوعي والمختلط. الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
٣. أنجلز، باربرا (١٩٩١). مدخل إلى نظريات الشخصية (ف. الدليم، مترجم). السعودية: دار الحارثي للطباعة والنشر.
٤. الأنصاري، رفيدة عدنان حامد (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، ١٠(١)، ٣٢٢ - ٣٢٥.
٥. بدوي، عفاف علي حسن (٢٠٠٨). فاعلية تدريس وحدة في العلوم باستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية (رسالة ماجستير منشورة). جامعة عين شمس، القاهرة.
٦. بطرس، حافظ (٢٠٠٨). المشكلات النفسية وعلاجها. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
٧. التومي، محمد (١٩٩٠). المجتمع الإنساني في القرآن الكريم. تونس: الدار التونسية للنشر.
٨. حجاج، منى عبد الفتاح (٢٠٠٤). فاعلية برنامج تعليمي لتنمية القدرة على إدارة مورد الوقت وعلاقتها ببعض السمات الشخصية لدى أطفال المرحلة الأولى من التعليم الأساسي (رسالة ماجستير منشورة). جامعة عين شمس، مصر.
٩. حجازي، أندي محمد حسن (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية، ١١(٤٣)، ٨٣ - ٨٦.
١٠. حسن، مرح مؤيد (٢٠١٢). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. مجلة إضاءات موصلية، (٧٥)، ١ - ٨.
١١. الديحاني، طلال هادي (٢٠١٦). درجة تضمين كتب اللغة العربية للصفوف الثلاث الأولى في دولة الكويت لخصائص النمو وفقا لنظرية بياجيه المعرفية من وجهة نظر المعلمين (رسالة ماجستير منشورة). جامعة آل البيت، الأردن.
١٢. الرماش، عمر إدريس (٢٠٠٠). قاعات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال والشباب. مجلة الوعي الإسلامي، (٤١٦)، ٧٤ - ٧٥.
١٣. الزواهره، أحمد محمد (٢٠١٨). فاعلية برنامج إرشاد جمعي وفق نظرية التعلم الاجتماعي في تحسين الوالدية لدى الأمهات والتكيف الأكاديمي ومهارات التواصل لدى أبنائهن (رسالة ماجستير منشورة). الجامعة الهاشمية، الأردن.

١٤. الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، ١٠(١)، ١٥ - ١٨.
١٥. سميحة، برتيمة (٢٠١٧). الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر (رسالة ماجستير منشورة). جامعة محمد خضير، بسكرة.
١٦. الشحروري، مها، والريماوي، محمد عودة (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. مجلة دراسات العلوم التربوية، ٣٨(٢)، ٦٣٩ - ٦٤٢.
١٧. الشيخ، ابراهيم خضاري (٢٠١٧). تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة. مجلة البحث العلمي في التربية، ٨(٨)، ٣٩٧ - ٣٩٨.
١٨. الصوالحة، علي سليمان مفلح (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، ٤(١٦)، ١٩٠ - ١٩٣.
١٩. عباس، رنا فاضل (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ٥٩(٥)، ٣٢٢ - ٣٢٥.
٢٠. عبد العاطي، حنان سامي محمد محمد (٢٠١٤). دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الإداري. مجلة بحوث التربية النوعية، ٣٦(٣)، ٢٤٥ - ٢٤٧.
٢١. عثمان، أماني خميس (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية، ٣٤(١)، ١٢٦ - ١٣٣.
٢٢. غربي، علي (٢٠٠٤). تنمية الموارد البشرية. الجزائر: منشورات جامعة قسنطينة.
٢٣. العرسان، سامر رافع (٢٠١٧). فاعلية استخدام إستراتيجيات التعلم النشط المستندة إلى النظرية المعرفية الاجتماعية في تنمية المرونة المعرفية ودافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب قسم علم النفس في جامعة حائل. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، ٥(١٨)، ١٦١ - ١٦٢.
٢٤. العميان، محمود سلمان (٢٠١٣). السلوك التنظيمي في منظمات الأعمال. الأردن: دار وائل للنشر.
٢٥. غنام، لخضر (٢٠٠٧). الإشباع الخارجية وأثرها على دافعية العمال داخل المنظمات (دراسة ماجستير منشورة). جامعة محمود منتوري، قسنطينة.

٢٦. الفرخان، لمياء إبراهيم عبدالله (٢٠١٧). استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباع المتحققة: دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت. مجلة دراسات الطفولة، ٢٠(٧٦)، ١٠٣ - ١٠٥.
٢٧. فريدة، رجاح (٢٠٠١). الدوافع النفسية وعلاقتها بالاستهلاك عند الفرد الجزائري (رسالة ماجستير منشورة). جامعة قسنطينة، الجزائر.
٢٨. الفقيه، أحمد حسن أحمد (٢٠١٧). تصميم البحث النوعي في المجال التربوي مع التركيز على بحوث تعليم اللغة العربية. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، ٢(٣)، ٣٥٨ - ٣٥٩.
٢٩. فوزي، صفا (٢٠٠٣). علاقة الطفل المصري بوسائل الاتصال الإلكترونية (رسالة ماجستير منشورة). جامعة القاهرة، القاهرة.
٣٠. قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدرسين بالجزائر العاصمة (رسالة ماجستير منشورة). جامعة الجزائر، الجزائر.
٣١. كفاقي، علاء الدين (١٩٨٩). التنشئة الوالدية والأمراض النفسية. القاهرة: دار هجر للطباعة والتوزيع.
٣٢. لوكيه، الهاشمي (٢٠٠٦). السلوك التنظيمي. الجزائر: دار الهدى للطباعة والنشر والتوزيع.
٣٣. محمود، ديما (٢٠١٥). أنماط السلوك الإداري وفقا لنظرية ونسيس ليكرت لدى مديري التعليم الثانوي في محافظة دمشق وعلاقتها باتخاذ القرار. مجلة جامعة البعث، ٣٧(١٠)، ٢٠١ - ٢٠٣.
٣٤. مزوز، عبد الحليم، وحرورية، ترزولت (٢٠١٦). الأنشطة الفنية: مفهومها، أهدافها، النظريات المفسرة لها والدوافع الفنية للمتعلمين. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، ٢٦(٢٦)، ١٩٣ - ١٩٤.
٣٥. مشري، أميرة (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري (رسالة ماجستير منشورة). جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.
٣٦. نايف، وسام سالم (٢٠١٥). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال. مسترجع من: <https://alnamaa.org>. مسترجع بتاريخ ٢٢/٣/٢٠٢٠.
٣٧. الهدلق، عبدالله (٢٠٠٤). ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعلم العام بمدينة الرياض (رسالة ماجستير منشورة). جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.
٣٨. همال، فاطمة (٢٠١٢). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري (رسالة ماجستير منشورة). جامعة الحاج لخضر، الجزائر.
٣٩. الواعر، دلال (٢٠١٧). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور بمدينة عين مليلة (رسالة ماجستير منشورة). جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.



**Transalted Arabic References**

1. Abbas, R. F. (2018). The Effect of Video Games on Intermediate Students Academic Achievement. *Journal of Educational and Psychological Research*, (59), 322 – 325.
2. Abdel-Aty, H. S. M. M. (2014). Motives of playing electronic games and its reflections on the child's managerial behavior. *Journal of Specific Education Research*, (36), 245 – 247.
3. Abu Alam, R. (2013). Quantitative, qualitative and mixed research methods. Jordan: Dar Al Masirah for publishing and distribution.
4. Abu-Assad, A. (2009). Guidance skills. Amman: Dar Al-Masirah for printing and publishing.
5. Al-Amyan, M. S. (2013). Organizational behavior in business organizations. Jordan: Wael Publishing house.
6. Al-Ansari, R. A. H. (2020). Electronic games and its Influence on Child's Culture. *Journal of Babylon Center for Human Studies*, 10(1), 322-325.
7. Al-Arssan, S. R. (2017). The Effectiveness of Using Active learning Strategies Based on Social Cognitive Theory in Developing Cognitive Flexibility and Academic Achievement Motivation among Students of Psychology at The University of Hail. *Al-Quds Open University Journal of Educational and Psychological Research and Studies*, 5(18), 161-162.
8. Al-Daihani, T. H. (2016). The Degree of the Included Psychological Development Characteristics in Accordance with Piaget Epistemological Theory in the Third Grade Arabic Textbooks in the State of Kuwait from the Teachers' Perspectives (Unpublished master's thesis). Al al-Bayt University, Jordan.
9. Al-Faqih, A. H. A. (2017). Designing Qualitative Research in the Educational Field with a Focus on Research on Teaching Arabic Language. *International Journal of Educational and Psychological Studies*, 2(3), 358-359.

10. Al-Farhan, L. I. A. (2017). Kindergarten children's use of electronic games in tablets and the gratifications achieved: a field study on a sample of mothers in the State of Kuwait. *Journal of Childhood Studies*, 20(76), 103-105.
11. Al-Hadlaq, A. (2004). The Advantages and Disadvantage of the Electronic Games and the motives for practicing them from the point of view of students of general learning in the city of Riyadh (Unpublished master's thesis). King Saud University, Kingdom of Saudi Arabia.
12. Al-Ramash, O. E. (2000). Electronic games halls and their dangers to children and youth. *Islamic Awareness Magazine*, (416), 74-75.
13. Al-Sawalha, A. S.M. (2016). The relationship of violent electronic games with aggressive behavior and social behavior among kindergarten children. *Al-Quds Open University Journal of Educational and Psychological Research and Studies*, 4 (16), 190-193.
14. Al-Shahreri M. & Al-Rimawi M. O. (2011). The impact of electronic games on memory, problem solving and decision-making among middle childhood children in Jordan. *Journal of Educational Sciences Studies*, 38(2), 639-642.
15. Al-Waer, D. (2017). The effect of electronic games on the behavior of the Algerian child, a field study on a sample of parents in the city of Ain Melilla (Unpublished master's thesis). Larbi Ben M'hidi University, Oum El Bouaghi, Algeria.
16. Al-Zawahra, A. M. (2018). The effectiveness of group counseling program in improving the mothers' parenting, academic adjustment and communication skills for their children according to social learning theory (Unpublished master's thesis). The Hashemite University, Jordan.
17. Al-Zeyoudi, M. M. (2015). Educational implications for children's use of electronic games as seen by teachers and parents of primary school students in Medina. *Taibah University Journal of Educational Sciences*, 10(1), 15-18.
18. Badawi, A. A. H. (2008). The effectiveness of teaching a unit in science using educational computer games on developing innovative thinking and attitude

- towards science for preparatory stage students (Unpublished master's thesis). Ain Shams University, Cairo.
19. Boutros, H. (2008). Psychological problems and their treatment. Amman: Dar Al Masira for publishing and distribution.
20. Engels, B. (1991). An introduction to personality theories (F. Al-Dulaim, translator). Saudi Arabia: Dar Al-Harithi for printing and publishing.
21. Farida, R. (2001). Psychological motives and their relationship to consumption in the Algerian individual (Unpublished master's thesis). University of Constantine, Algeria.
22. Fawzy, S. (2003). The relationship of the Egyptian child with electronic means of communication (Unpublished master's thesis). Cairo University, Cairo.
23. Ghannam, L. (2007). External gratifications and their impact on workers' motivation within organizations (Unpublished master's thesis). Mahmoud Mentouri University, Constantine.
24. Gharbi, A. (2004). Human Resource Development. Algeria: Qonstantine University publications.
25. Hajjaj, M. A. (2004). The effectiveness of an educational program to develop the ability to manage time resource and its relationship to some personality traits among children of the first stage of basic education (Unpublished master's thesis). Ain Shams University, Egypt.
26. Hamal, F. (2012). Electronic games through new media and their impact on the Algerian child (Unpublished master's thesis). Hadj Lakhdar University, Algeria.
27. Hassan, M. M. (2012). The phenomenon of the spread of electronic games in the city of Mosul and its effects on the individual. Conductive Illumination Journal, (75), 1-8.
28. Hegazy, A. M. H. (2010). The role of digital games on the child development and learning. The Arab Childhood Journal, 11 (43), 83-86.
29. Kafafi, A. (1989). Parental styles and mental illness. Cairo: Dar Hajar for printing and distribution.

- 30.Koueider, M. (2012). The effect of electronic games on children's behaviors, a descriptive and analytical study on a sample of schoolchildren in Algiers (Unpublished master's thesis). University of Algiers, Algeria.
- 31.Luquet, Al-H. (2006). *Organizational behavior*. Algeria: Dar Al-Huda for printing, publishing and distribution.
- 32.Mahmoud, D. (2015). Patterns of administrative behavior according to the theory of Wansis Likert among secondary education principals in the governorate of Damascus and its relationship to decision-making. *Al-Baath University Journal*, 37(10), 201-203.
- 33.Mazuz, A. & Houria, T. (2016). Artistic activities: their concept, objectives, theories explaining them, and the artistic motives of the learners. *Journal of Human and Social Sciences*, (26), 193-194.
- 34.Meshri, A. (2017). The impact of electronic games via smart phones on the academic achievement of the Algerian student (Unpublished master's thesis). Larbi Ben M'hidi University, Oum El Bouaghi, Algeria.
- 35.Nayef, W. S. (2015). *The effect of electronic games on children*. Retrieved from: <https://alnamaa.org>. Retrieved on March 22, 2020.
- 36.Othman, A. KH. (2018). Relationship Between Violent Electronic Games and Aggressive Behavior and Social Behavior of Preschool Children. *The Scientific Journal of the College of Education*, 34(1), 126-133.
- 37.Samiha, B. (2017). Electronic games and school violence, a field study on a sample of middle school students, Martyr Arouk Qwaider (Unpublished master's thesis). University of Mohamed Khedir, Biskra.
- 38.Sheikh, I. KH. (2017). The effect of using electronic educational games in teaching history to develop divergent thinking skills and achievement motivation for stage students. *Journal of Scientific Research in Education*, (8), 397-398.
- 39.Toumi, M. (1990). *Human Society in the Holy Quran*. Tunisia: Tunisian publishing house.

## المراجع الأجنبية

1. Argyris, C. (1977). Double Loop Learning in Organizations. 6-30partners.com/wp-content/uploads/2015/12/Chris-Argyris-Double-Loop-Learning-in-Organisations.pdf
2. Boekaerts, M. (2002). Motivation to learn. Brussels, Belgium: International academy of education & International bureau of education.
3. Camarate, J. (2017). Video game engagement, gender, and age: Examining similarities and differences in motivation between those who may not play video games (master dissertation). East Tennessee University.
4. Chery, K. (2010). Children's motivation for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 182 – 185. Doi: 10.1037/a0018984
5. Cook, D. A., & Artino, A. R., Jr. (2016). Motivation to learn: An overview of contemporary theories. *Medical education*, 50(10), 997-1014. <https://doi.org/10.1111/medu.13074>
6. Deci, E., & Ryan, R. (2002). *Handbook of self-determination research*. NY. Rochester: University of Rochester press.
7. Ferguson, J., & Olson, K. (2013). Friend, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motiv emot*, 37(1), 159 – 162.
8. Fischer, C., Malycha, C., & Schafmann, E. (2019). The influence of intrinsic motivation and synergistic extrinsic motivators on creativity and innovation. *Front. Psychol.*, 10(137), 1 – 12.
9. Guerra, L., & Silva, M. (2010). Learning processes and the neural analysis of conditioning. *Psychology & Neuroscience*, 3(2), 195-205.
10. Greenfield, P. (2000). *Mind and Media: The effects of television, video games and computers* (Published master's thesis). Cambridge, Harvard University Press.

11. Gros, B. (2003). The impact of digital games in education. Retrived 22/3/2020 from: [www.FirstMonday.org/issues/issus87//xyzgros/index.html](http://www.FirstMonday.org/issues/issus87//xyzgros/index.html).
12. Ingledew, D., & Markland, D. (2008). The role of motives in exercise participation. *Psychology of health*, 23(7), 807 –820.
13. Karla, R. (2011). Children’s choices and strategies in video games. *Computer in Human Behavior*, 27, 535 – 538.
14. Kaur, A. (2013). Maslow’s need hierarchy theory: Applications and criticisms. *Global Journal of Management and Business Studies*, 3(10), 1061–1064.
15. Latham, G., & Locke, E. (1991). Self-regulation through goal setting. *Orgnaisational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 212 – 222.
16. Lee, J., Lee, M., & Choi, H. (2012). Social network games uncovered: Motivations and their attitudinal and behavioral outcomes. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 15(12), 645 – 647.
17. Lincoln, Y., & Guba, E. (1986). But is it rigorous? Trustworthiness and authenticity in naturalistic evaluation. In D. D. Williams (Ed.), *Naturalistic evaluation*, 73–84. San Francisco: Jossey–Bass.
18. Maxwell, J. (1992) *Understanding and Validity in Qualitative Research*. *Harvard Educational Review*, 62( 3), 279–301. <https://doi.org/10.17763/haer.62.3.8323320856251826>
19. Mubireek, K. (2003). *Gender – oriented vs. gender–neutralcomputer games in education (Published master’s thesis)*. The Ohio State University Press.
20. Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do they really think differently*. NCB University Press, 9(6), 6 – 7.

21. Reid, G. (2012). Motivaton in video game : A literature review. The Computer Game Journal, 1(2), 76 – 77.
22. Ryan, R. & Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from self-determination theory prespective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology. doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860 4 –7
23. Ryan, R., Williams, G., Patrick, & Deci, E. (2009). Self –determination theory and physical activity: The dynamics of motivation in development and wellness. Hellenic Journal of Psychology, 6, 107 – 124.
24. Stirling, D. (2013). Motivation in Education. Aichi Universities English Education Research Journal. 29, 3 –19.
25. Tanaka, M. (2017). Factors affecting motivation for short in-class extensive reading. The Journal of Asia TEFL, 14(1), 98 – 100.
26. Tokan, M., & Imakulata. (2019). The effect of motivation and learning behaviour on student achievement. South African Journal of Education, 39(1), 3– 5.
27. Vibulphol, J. (2016). Students' motivation and learning and teachers' motivational strategies in english classrooms in thailand. English Language Teaching 9(4), 64–69.
28. Wood, R. (2019). Students' motivation to engage with science learning activities through the lens of self-determination theory: Results from a single-case school-based study. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 15(7), 7 – 11.